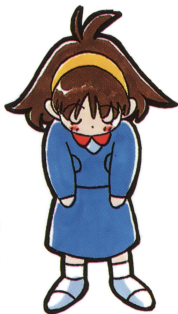
スーパーファミコン®
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
負けるな魔剣道
取扱説明書
SHVC-M7

このたびはデータム・ポリスターのスーパーファミコン用ソフト「負けるな！魔剣道」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。コミカルで楽しい世界、多彩なアクション、ユーモアあふれるストーリーなど「負けるな！魔剣道」を十分にお楽しみいただくために、この取扱説明書をお読み下さい。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

## 使用上の注意

- ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

# 目 次

# ストーリー

主人公：剣野舞は女子高生。学力は足りないながら剣道の腕を買われて名門校に推薦入学したのでした。ところが入学したはいいものの、舞の家はとてつもない山奥、なんと通学時間は片道5時間。しかも、その道には土地の乱開発によって妖怪どもが蘇り、通学の邪魔をするのでした。まだ、日も昇らない山道を学校へ急ぐ舞。果たして彼女は無事に遅刻せず学校までたどり着けるのでしょうか!?

このゲームは横スクロールのアクションゲームです。プレイヤーは舞（魔剣道）を操り、妖怪を倒しながら制限時間内に学校にたどり着かなければなりません。
全7ラウンドには妖怪があふれ、各ラウンドごとにボスキャラがいて、舞の行く手を阻みます。そして、ボスキャラを倒すとラウンドクリアです。
舞の剣の技は取ったアイテムによって違ってきますので、状況に合わせてうまく使い分けてください。
また、体力回復のアイテムなどはできるだけ取ることが大切です。
剣技のテクニックとアイテムを効果的に取ってゲームクリアを目指しましょう。

# これが妖怪

妖怪マケンポー
全ての妖怪をひきいる首領。その正体は謎につつまれている。
妖怪マシンガレッキー
捨てられた機械達の恨みが集まってできた妖怪。機動力を生かした攻撃をするという。
妖怪マケンロー
庭球の女王で通りすがりの者に勝負を挑むという。
妖怪マサッカー
蹴球への執念が凝集した妖怪。超越頭蹴攻撃をしかけてくるという。
妖怪マリリン
棘つきの体を回めて体当り攻撃をかけてくるという。

# の世界だ！

妖怪マックロー
夜を愛するふくろうの妖怪。明るいところが嫌いであたりを暗くするという。
妖怪アーくん
ちょこまかと動いて、道行く者を惑わすという。
魔剣道
人里離れた山奥に住む、妖怪退治の専門家。

# コントローラー説明

✚ボタン……………●コマンド選択時カーソル移動
●左右→キャラクター移動
●下→しゃがむ

STARTボタン …●ゲームのスタート、ポーズ
●コマンドの決定
●デモの高速化、スキップ（ビジュアルシーン、デモ）

Ⓐボタン……………●マッハダッシュ
Ⓑボタン……………●ジャンプ
Ⓨボタン……………●剣で攻撃

＊通常X、L、R、SELECTボタンは使用しません。
＊一部のボタンの配置を換えることができます。（詳しくはP11を参照ください）

# ゲームスタート

ゲームカセットをスーパーファミコン本体にセットし、電源スイッチをONにしてください。デモ画面の後タイトル画面に進みますので、ゲームを始める場合はGAME START、設定を変更したい場合はCONFIGURATION（P 11参照）を選んでください。GAME STARTを選ぶとオープニングデモの後にゲームが始まります。

# コンティニュー

ゲームの途中でゲームオーバーになった場合、EASYやNORMALなら4回、HARDなら2回までゲームを続けることができます。カウントダウンが0になる前にSTARTボタンを押すとゲームオーバーになったラウンドからゲームを再開することができます。

**①時刻**

ゲームのなかでの現在時刻。9時までに全面クリアしないと遅刻です。

**②きあいゲージ**

剣をふらずにいると気合いがたまり、剣をふるかダメージを受けると０になります。（詳しくはP12をご参照ください）

**③げんきゲージ**

舞の体力。ダメージを受けると減り、０になるとストックが１人減ります。

**④剣技の種類**

現在の攻撃方法。色によって違います。（詳しくはP14をご参照ください）

**⑤シールドのストック**

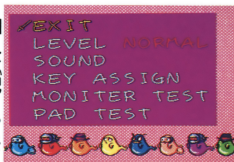
シールドの使える回数。アイテムをとることで回数が増えます。（詳しくはP14をご参照ください）

**⑥ストック**

舞の残り人数。０の時に舞が倒れたらゲームオーバーになります。EASYでは５人、NORMALやHARDなら３人のストックがあります。

**⑦ボスキャラのライフゲージ**

敵ボスキャラの体力。これが０になるとボスキャラは倒れ、ラウンドクリアになります。

タイトル画面表示中 CONFIGURATIONを選ぶと、コンフィグレーションになります。ゲームの難易度やボタンの配置、ゲーム中のＢＧＭなどが選べます。✚ボタンの上下でカーソルを合わせモードを選択し、STARTボタンで決定してください。EXITを選ぶとタイトル画面に戻ります。

## LEVEL

スタートボタンを押す度にNORMAL→HARD→EASYとゲームの難易度が変化します。NORMALは普通、HARDは難しめ、そしてEASYは易しめのモードです。

## SOUND

STEREOかMONOの選択とゲーム中の曲や効果音を聴くことができます。曲や効果音を聴く場合はカーソルをＣＯＤＥにあわせ、✚ボタンの左右で選びSTARTボタンを押してください。。

## KEY ASSIGN

攻撃、ジャンプ、ダッシュのボタンの設定ができます。それぞれの項目にカーソルを合わせ、割り当てたいボタンを押してください。画面に表示されているボタンが、そのアクションに対応します。取り消すときは、もう一度ボタンを押してください。

## MONITOR TEST

テレビモニターの色調が表示されます。

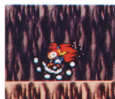
## PAD TEST

各ボタンの動作テストができます。

# 操作方法（基本）

ここから先は、舞が説明するね。

## 走る

走り続けると加速するの。坂道だと、もっと速く走れるわ。

## マッハダッシュ

Aボタンを押すとダッシュで敵に体当たり、大きなダメージを与えるわよ。でも、げんきを消費しちゃうから気をつけてね。

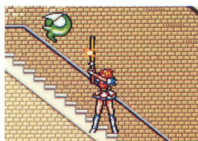
## 気合い

剣を振らずにいると「きあいゲージ」が増えて、特殊な技が使えるの。むやみに剣を振らないで、一撃必殺でを狙った方がいい場合もあるから、がんばって見きわめてね。

# 操作方法（応用）

いくつかのボタンを組み合わせると、いろいろな動きや技ができるの。状況に合わせてうまく使いこなして、バシバシ妖怪を倒してね。

### ✚ボタン上＋Yボタン

上突き剣撃。頭上の敵をやっつけるときに使ってね。

### Bボタン→✚ボタン上＋Yボタン

ジャンプ上突き。上突きで倒せない場所にいる敵にはこの技で攻撃してね。

### ✚ボタン下＋Yボタン

しゃがみ突き。ちいさな妖怪なんかをやっつける時に使ってね。
また、落下中や、ジャンプ中に、この操作をすると真下にいる敵を攻撃する、下突きができるの。

### ✚ボタン下＋Bボタン

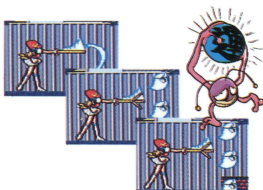
段差のあるところを飛び降りるわよ。

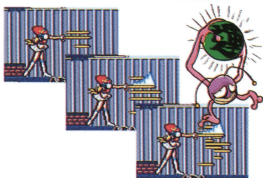
### ✚ボタン斜上＋Yボタン

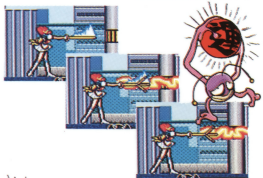
ちょっとだけ高い位置にいる敵を、ピョンピョン跳ねながら次々にやっつけるの。

剣技の変更は「運転師」という妖怪が運んでくるアイテムでできるの。じっと待っていると色が変わるから、欲しい色になったら攻撃してね。

## 青　玉

気合いをためると、人魂みたいな弾が発射できるようになるの。弾は斜めに出て複数の妖怪をまとめて攻撃できるわよ。

## 緑　玉

連打突き（一瞬のうちに数回の突きを放つ）ができるようになるの。憎ったらしい妖怪たちを突きまくってやるわ。

## 赤　玉

剣先が如意棒のように伸び、気合いをためるとビームがでるの。ビームは敵を貫通するほど強力よ。

## 金色玉

取った回数だけ自動的にシールドが作動し、敵の攻撃を防いでくれるの。不意の攻撃を受けた時なんかの強い味方よ。

**お団子**

げんきが少し回復。

ちょっとした、おやつってところね。

**ごはん**

げんきが全回復。

おなかいっぱい、元気がわいてくるよ。

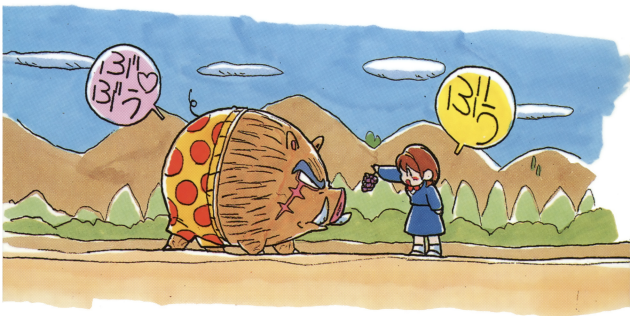
**ストップウォッチ**

しばらくの間、時間の流れがストップ。

やったね。これで少し時間が稼げるわ。でも、妖怪の攻撃には影響しないから気をつけてね。

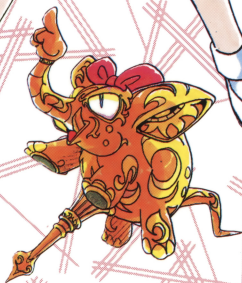
**1UP**

舞がひとり増えるの。ついてる～。

### 剣野舞（つるぎのまい）

これが、私。16才よ。
名門私立美我波破羅（うつくしがははら）学園
在籍。
剣道の腕を買われ、スポーツ入学したの。
でも、諸般の事情により、
遅刻魔なの。

### 魔剣像（まけんぞう）

謎の象さんの像。
不思議なパワーで、私を魔剣道に変身させるの。

**魔剣道**（まけんどう）

私が、妖怪刑事のドロさんからもらった「魔剣像」の力をかりて変身した姿。
魔剣（負けん）気爆発！ のスーパーヒロインなのだ。

**魔剣：不死縫振利**（しらぬふり）

ほんとうは竹刀なんだけど、変身の余波を受けて、一緒に変身しちゃったの！

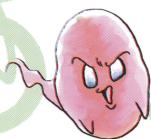
ご先祖さまを大切にしましょう

## 妖怪刑事

私に魔剣像を渡し、妖怪退治を依頼してきた変な奴。
愛称は「ドロさん」だって。
年齢不詳、1万年以上は生きているらしいわ。
すごい力を持ってるみたいなんだけど、けっこ～グータラなのよね。
都合のいい時だけ出てくる、ほんと困った奴なのだ。

# ラウンド紹介

## ROUND 1

私の家って、とっても山奥なの。険しい山道をくぐり抜け、やっと最初のバス停に着くのよ。それだけでも面倒なのに、今日はそれプラス、妖怪たちまでやっつけなきゃなんない…私って不幸。しかも、バス停の前にヘンなヤツが…。私のニセモノ？　冗談じゃない！こんなチンチクリン、始発のバスが来る前にやっつけてやるーっ！

**マトモー＆マルマル**
MATOMO　MARUMARU
どこにでもいるポピュラーな妖怪だという…。

**クマダロー**
KUMADARO
（人喰い熊）人間の味にはうるさいという…。

**マネンボー**
MANENBO
モノマネが得意だと本人は思っているが、他人が見ると似ていないという…。
モノマネをやりすぎて自分の正体を忘れてしまったという…。

**あーくん**
A-KUN
（友情出演）妖怪かどうかは謎だという…。

# ラウンド紹介

## ROUND 2

バスを降りると、そこは雪国だった。なんて言うと文学的だけど、どこからともなく聞こえてくるのは、演歌!? しかも、背景には日本海の荒波が!? なによ、これ!? でもどうやら、キーワードは演歌のようね。…想像通り、ボスはド演歌なヤツ。え？ 「肴はあぶったイカじゃないとダメ」？なにバカなこと言ってんのよ!!

**ドツキヒロシ**
DOTUKI-HIROSHI
こぶしに命をかけているという…。

**サブちゃんダルマ**
SABUCHAN-DARUMA
鼻息で人を凍らせるという…。

**マジダー**
MAZIDA
スグに熱くなるという…。

**アブリイカ**
ABURI-IKA
香ばしいにおいがするという…。

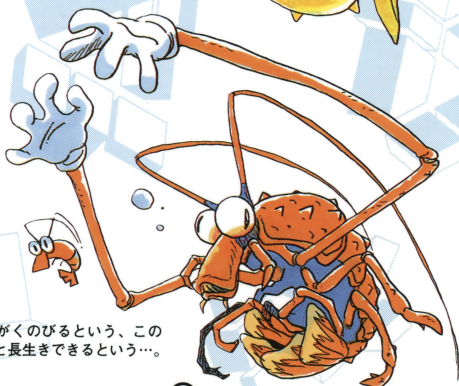
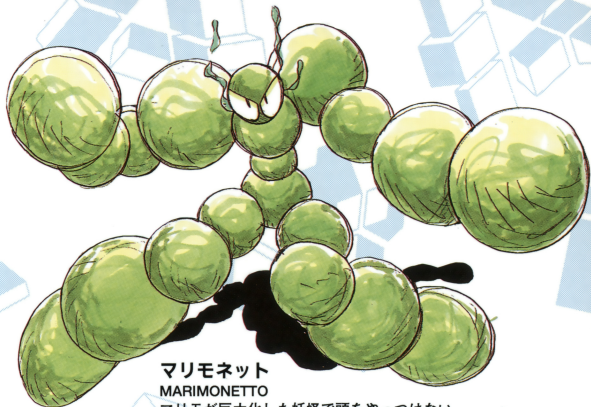
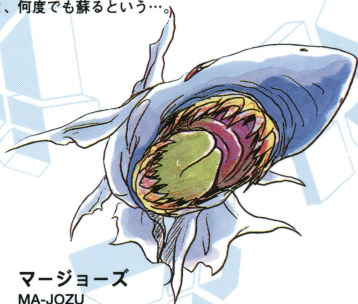
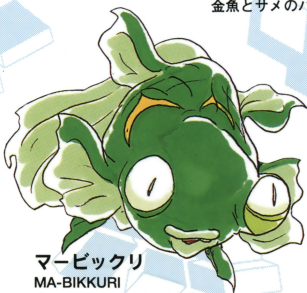
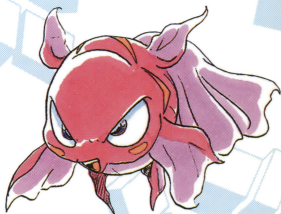
**マッカッカー**
MAKKAKKA
演歌の心を歌い続けて500年たつという…。性格はどっぷりと暗いが日本酒をあげると喜ぶという…。

# ラウンド紹介

## ROUND 3

バスを降りると、今度は地下水流の入り口。やったあ！　魔剣道着なら水中でも息が続くからね。これで近道ができるなっと。…で、でも水の中って歩くのがけっこう大変！　そんなこんなで、マリモのお化けや、お化けエビを倒しながら進んでると、でっけ〜金魚が目の前に立ちふさがったの。も〜！　邪魔よ、あんた!!

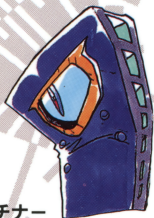
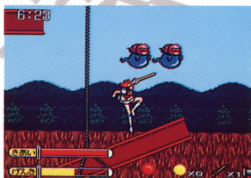
**マミズー**
MAMIZU
水がある所ならどこにでも現れるという…。

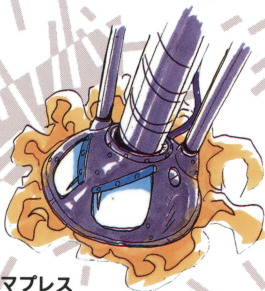
**手長エビ**
TENAGAEBI
手がとてもながくのびるという、この妖怪を食べると長生きできるという…。

**マリモネット**
MARIMONETTO
マリモが巨大化した妖怪で頭をやっつけないと、何度でも蘇るという…。

**マージョーズ**
MA-JOZU
金魚とサメのハーフだという…。

**マービックリ**
MA-BIKKURI
目玉を飛ばしてくるという…。

**マカランチュー**
MAKARANCHU
極太の糸ミミズを吐くという…。

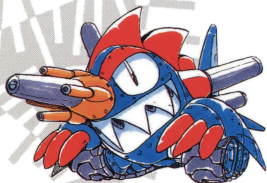
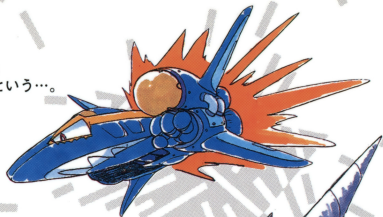
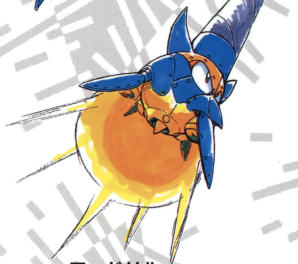
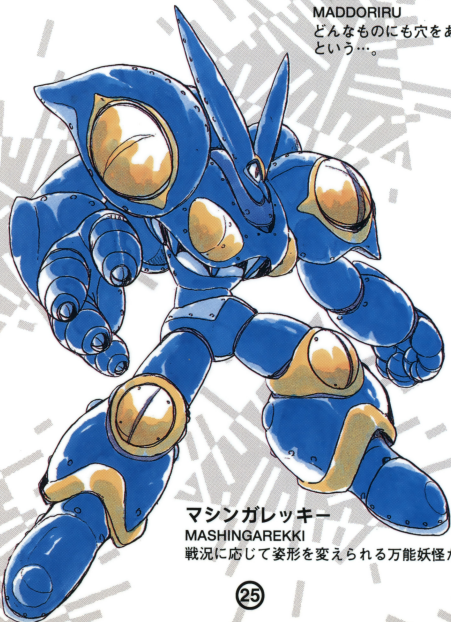
# ラウンド紹介

## ROUND 4

山(やま)の中腹(ちゅうふく)にある道(みち)をふさぐ廃工(はいこう)場(じょう)。妖怪(ようかい)を倒(たお)しながらきたから、時間(じかん)がだいぶかかってしまった。よし！　ここをつっきれば近道(ちかみち)、時間(じかん)が稼(かせ)げるぞ。と思(おも)ったら大誤算(だいごさん)。わらわら出(で)てくる妖怪(ようかい)たちみんな、元(もと)は機械(きかい)。とってもカタくて、イヤんなるわ。え〜っとボスはロボット!? う〜、手(て)ごわそうね…。

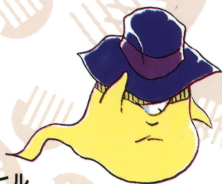
**マルメット**
MARUMETTO
森に燃えない機械を捨てるとこの妖怪になるという…。

**マチナー**
MACHINA
いきなり現れて旅人の行く手をはばむという…。

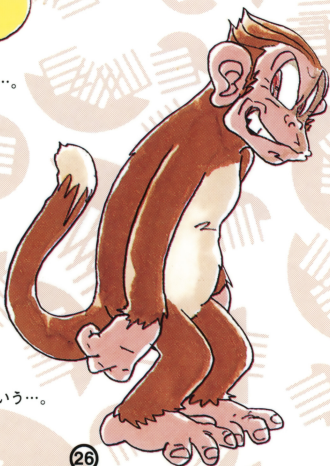
**マーソーサー**
MASOSA
UFOとよく間違われるという…。

**マプレス**
MAPURESU
クズ鉄から鉄妖怪を作り出すという…。

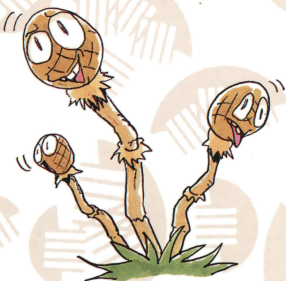
**マッハー**
MAHHA
空から爆弾を落としてくるという…。

**マリック**
MARIKKU
戦車なみの火力があるという…。

**マッドリル**
MADDORIRU
どんなものにも穴をあけてしまうという…。

**マシンガレッキー**
MASHINGAREKKI
戦況に応じて姿形を変えられる万能妖怪だという…。

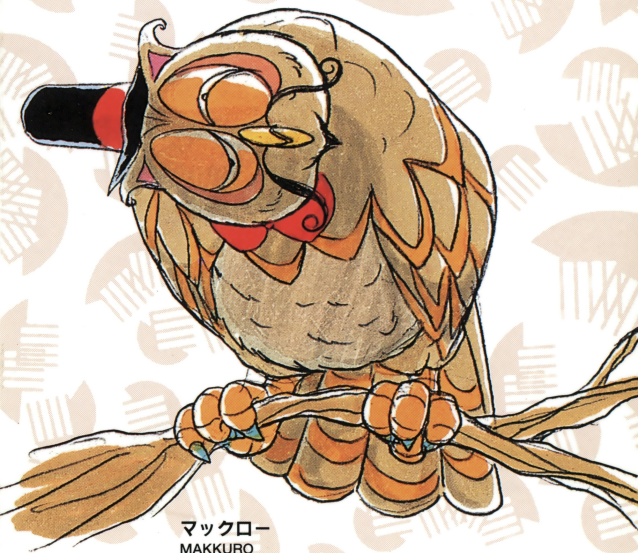
# ラウンド紹介

## ROUND 5

やっとたどり着いたロープウエイ。こっから先が山の麓なの。でも…学校までは、まだまだ先は長いの。そして、乗り継いだ電車は妖怪だらけ！　えっ、こんなヒヨコまで妖怪なの!?　さて、先頭の車両まで来ると…そこには運転室がない。ふ～ん、このフクロウがボス？　よーし、いっちょうもんでやるか!!

**マヒル**
MAHIRU
宿無しでキザな妖怪だという…。

**マサル**
MASARU
悪さをしても反省はしないという…。

## マピヨン

MAPIYON
縁日で売られてたカラーひよこが妖怪になったものだという…。

## ツクシマス

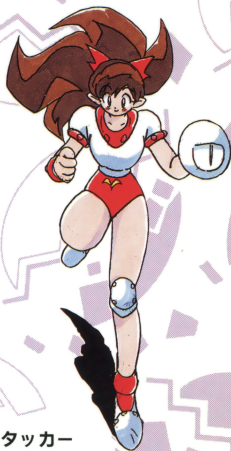
TSUKUSHIMASU
人が近づくと春だと思ってはえてくるという…。

## マックロー

MAKKURO
暗い所が好きな妖怪で停電を起こすという…。

# ラウンド紹介

## ROUND 6

地下鉄乗り入れの電車を降りた私は、階段を駆け上がろうとしたの。でも、そこに、怪しいサッカー少年が。まさか…妖怪？　地上に出ると、そこにも、またか、のバレーボール妖怪。でも、なんとかみんな倒して学校へ急いだの。すると、最後に出てきたのは、テニスラケットを持った女の子。…この子には、何か他の妖怪とは違う宿命のようなものを感じるわ。

**マサッカー**
MASAKKA
体じゅう足だらけだという…。

**マタッカー**
MATAKKA
チームを組んで現われるという…。

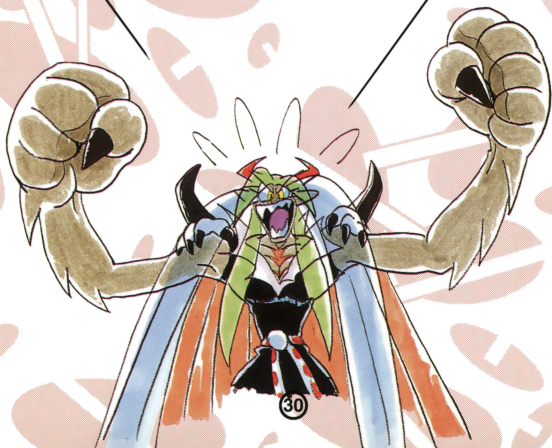
## マリリン
MARIRIN
マケンローのしもべ、体をはってマケンローをまもる姿はけなげだという…。

## マケンロー
MAKENRO
妖怪の中でも育ちがよいという…。
マリリンを高速で打ってくるという…。

# ラウンド紹介

## ROUND 7

もう学校はすぐそこ。ここまでくれば、妖怪たちも手出しはしてこないでしょ…。って考えたんだけど、甘かった！　なんと、今までに倒したはずのボスたちが復活してきて、また勝負を挑んできたの！　え～、もう一度倒さなきゃなんないの!?　さすがに再挑戦してきただけに、前よりもみんな、一段とパワーアップしてたのよ。でも、なんとか、ヒイヒイ言いながらも全部倒して、やっとの思いで校門のところまでたどりついたの。すると、そこには…!?

実は一番出番が
少ないという…！

**マケンポー**
MAKENPO
あらゆる格闘技を極めた拳法妖怪、日本の悪い妖怪のリーダー的存在だという…。

株式会社データム・ポリスター
〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-7-8-801
TEL.03-5721-3233